Trabalho de Programação Orientada a Objetos
Universidade de São Paulo – São Carlos, SP
Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC)

Alunos: Lucas José dos Santos Souza, 7126733

Manual de Utilização do Jogo – Star Fox

1. Configurando o jogo para jogá-lo via .jar

Para utilizar o jar do jogo, alguns arquivos devem ser colocados na pasta em que o .jar estiver.

No arquivo .rar disponibilizado com este manual, já estão colocados estes arquivos. Entre na pasta correspondente ao seu sistema operacional (Windows, Linux ou Mac) e copie os arquivos para a pasta do .jar.

Caso algum deles esteja com problema, você pode baixá-los na página **http://sourceforge.net/projects/java-game-lib/files/Official%20Releases/LWJGL%202.0%20Beta%201/**, dentro da pasta native.

Usuários de Windows x64 devem baixar a versão mais nova da LWGJL, **http://sourceforge.net/projects/java-game-lib/files/Official%20Releases/LWJGL%202.8.2/**, porém, não é garantido que algumas coisas funcionem perfeitamente, como o som.

É possível que o jogo ainda dê algum problema. Se ele não funcionar, entre no Prompt de Comando (Iniciar, Programas, Acessórios, Prompt de Comando) ou no Terminal, vá até a pasta do jogo e digite:

java –jar starfox.jar

E veja que mensagem aparece. Caso seja "Could not find a valid pixel format", tente digitar:

java -jar -Dorg.lwjgl.opengl.Display.allowSoftwareOpenGL=true starfox.jar

O jogo deve funcionar desta forma.

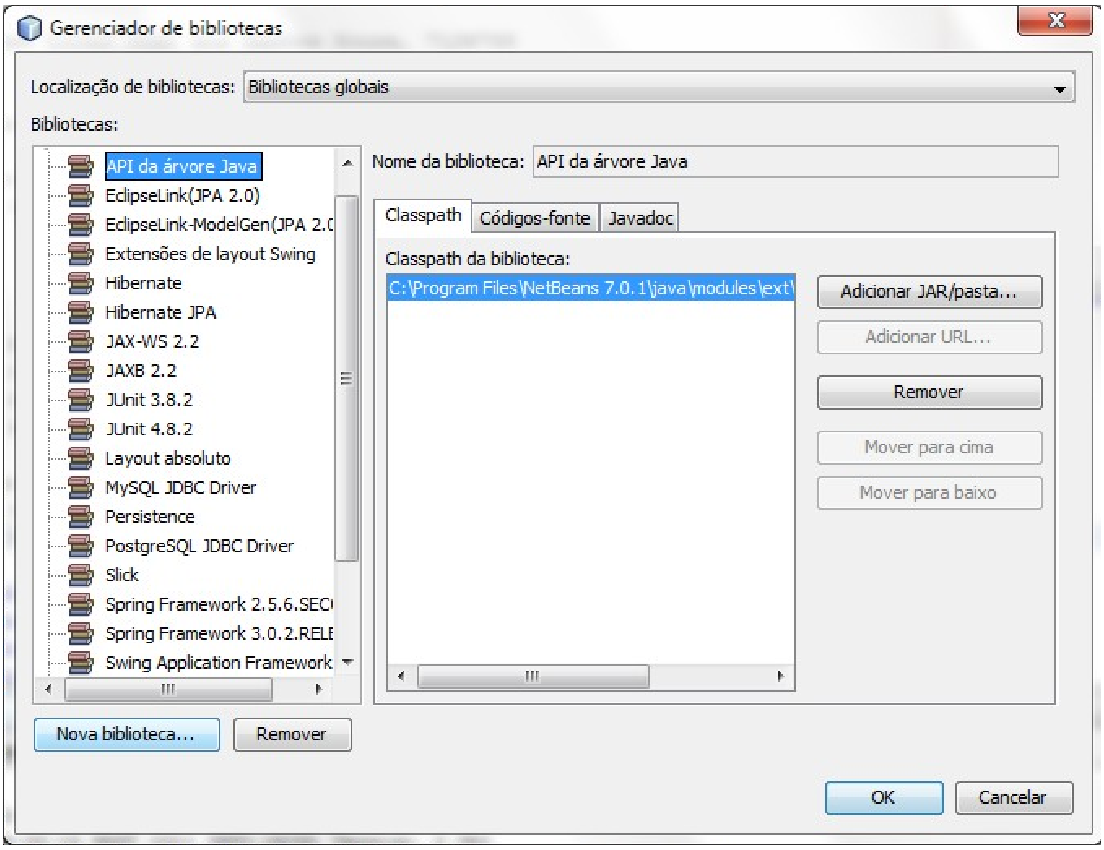
O jogo foi testado em Windows pelo NetBeans e pelo .jar, e no Ubuntu 10.04 LTS pelo NetBeans, então, não posso garantir totalmente ainda que funcione no Linux ou no Mac.

2. Configurando o jogo pelo NetBeans

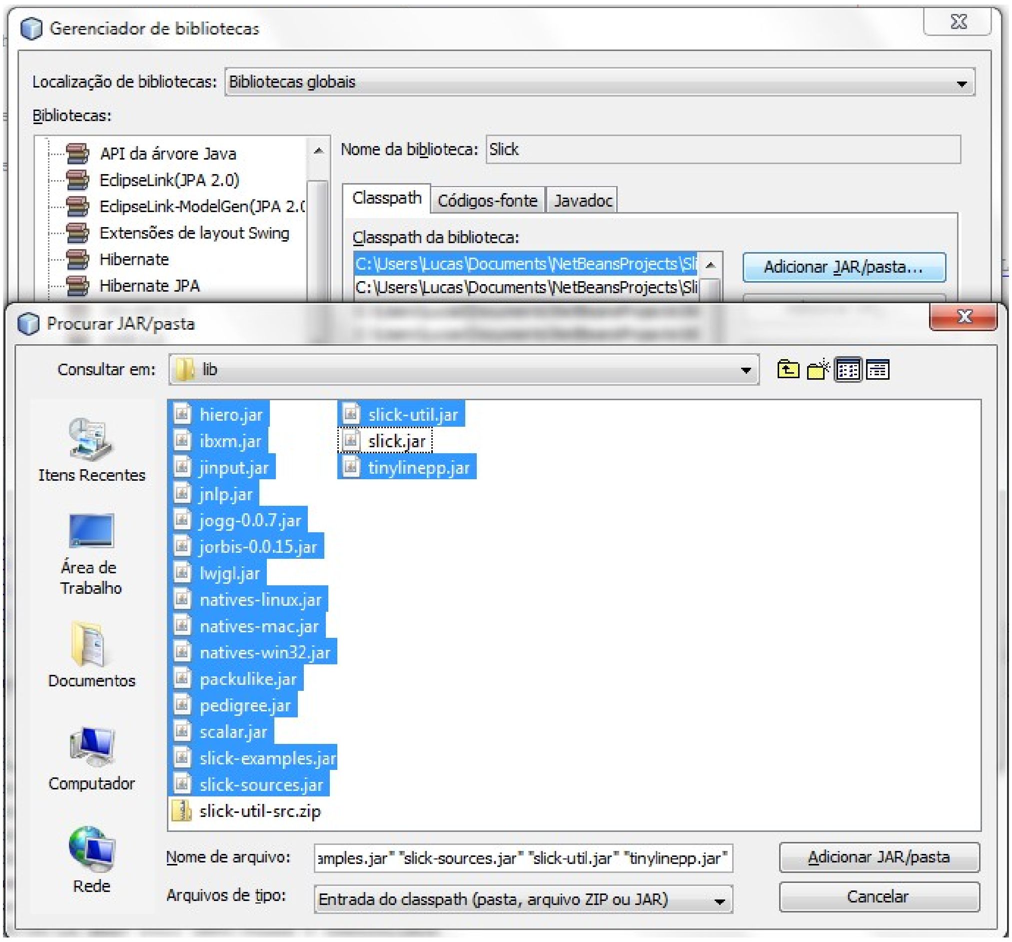
Baixe a biblioteca Slick do site **http://slick.cokeandcode.com/downloads/slick.zip** e salve os arquivos em alguma pasta, colocando os arquivos citados acima na pasta (substitua as dlls caso esteja usando Windows x86).

Siga o tutorial do site **http://www.gaanza.com/blog/slick2d-netbeans/**:

1. Abra o NetBeans e vá para Ferramentas > Bibliotecas.
2. Clique em "Nova Biblioteca", dê o nome de Slick e clique OK.



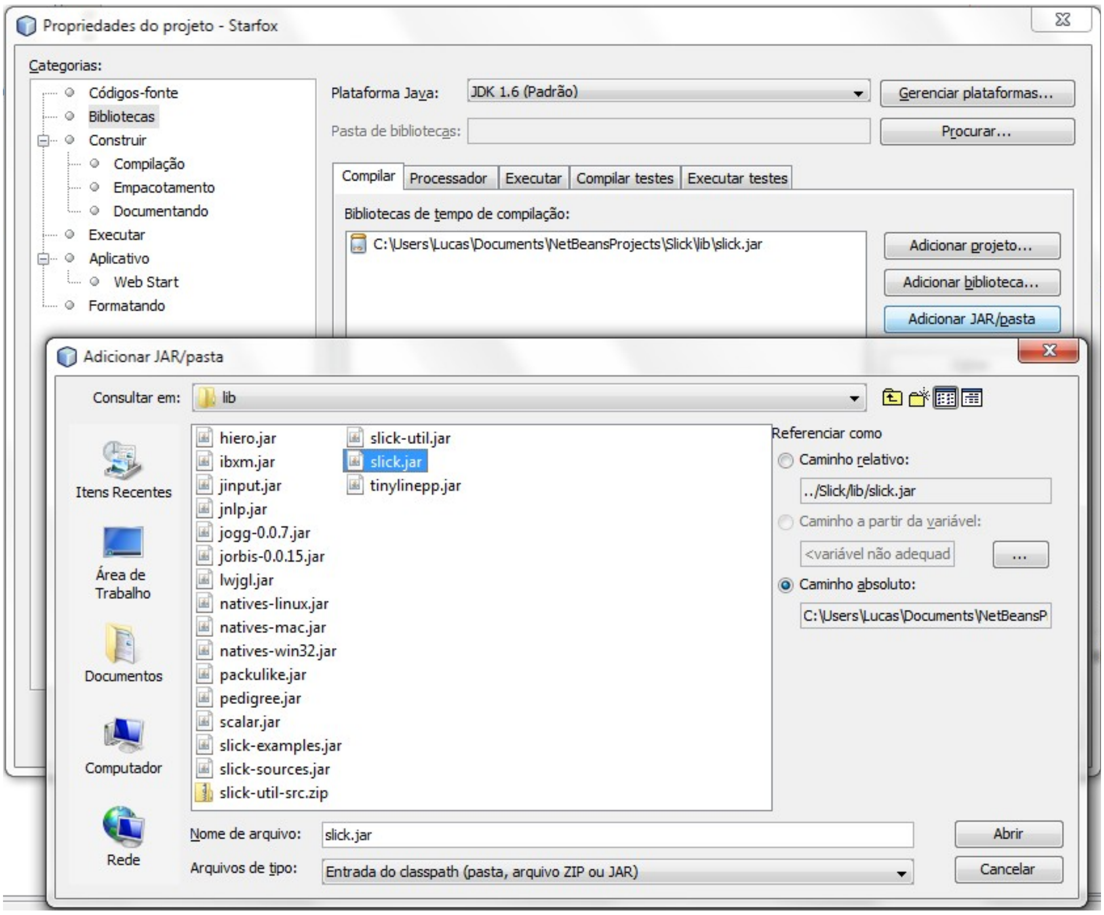
3. Clique na aba Classpath e em Adicionar JAR/pasta..., vá à pasta onde você salvou os arquivos do Slick e depois à pasta lib. Adicione todos os arquivos .jar, exceto slick.jar. Clique em OK.



4. Clique agora na aba javadoc e no botão Adicionar ZIP/pasta..., vá até a pasta em que você salvou os arquivos do Slick, selecione a pasta javadoc (sem abrir) e adicione-a. Clique em OK.

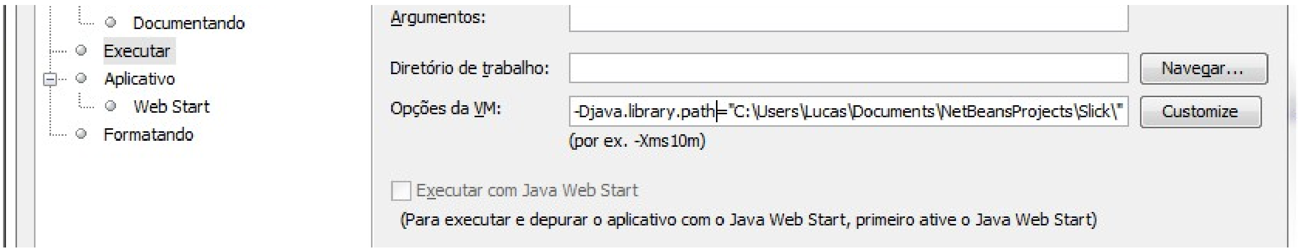
5. Vá ao menu Equipe > SVN > Checkout... no NetBeans e, na parte URL do repositório adicione **http://star-fox.googlecode.com/svn/trunk/Starfox/** e importe o projeto.

6. Clique com o botão direito sobre o projeto, clique em Propriedades e em Bibliotecas. Vá à aba Compilar, clique em Adicionar JAR/pasta..., vá à pasta onde baixou o Slick, então à pasta lib e adicione slick.jar.



7. Vá agora para a aba Executar e clique em "Adicionar biblioteca". Adicione a biblioteca Slick que foi criada.

8. Do lado esquerdo, vá para a opção Executar. Na parte "Opções da VM", digite:
-Djava.library.path=diretório
Substituindo **diretório** pelo caminho da pasta do Slick. Se você estiver usando Windows, este diretório deverá estar entre aspas, senão, não.



9. Execute o projeto. Se estiver tudo certo, o jogo deve rodar.

3. Jogando

Mexer no jogo é extremamente simples.

O jogo começa no menu principal, em que você tem as opções de iniciar o jogo, ver as instruções, os créditos e os recordes. É só clicar em um dos botões.

Ao iniciar o jogo, você controla uma nave Arwing com as setas direcionais do teclado e atira com a tecla X. Apertando ESC, você pausa o jogo e tem a opção de continuar ou sair, voltando ao menu principal.

O jogo é composto de 3 conjuntos de inimigos e o chefe, Andross.

Para derrotar os inimigos, você deve atirar no "corpo" (parte central) da nave deles (atirar nas asas não terá efeito). A cada inimigo derrotado, você ganha uma quantidade de pontos.

Os 2 primeiros conjuntos de inimigos atiram apenas para baixo, já o terceiro atira para onde a nave estiver.

O chefe é composto de 3 partes, a cabeça e 2 mãos. Para as mãos, você deve atirar nos pontos fracos (a parte brilhante). Você deve destruir as 2 mãos antes de destruir a cabeça. Esta é composta de 2 imagens: a primeira é a de um macaco, que não faz nada. A segunda é uma forma poligonal que atira alguns tiles ("retângulos"). Derrotando o chefe, você ganha o jogo.

Quando a Arwing toma algum tiro, ela fica transparente por 3 segundos e perde uma de suas 5 vidas. Enquanto ela estiver transparente, não pode ser atingida. Se você perder todas as 5 vidas, você perde o jogo.